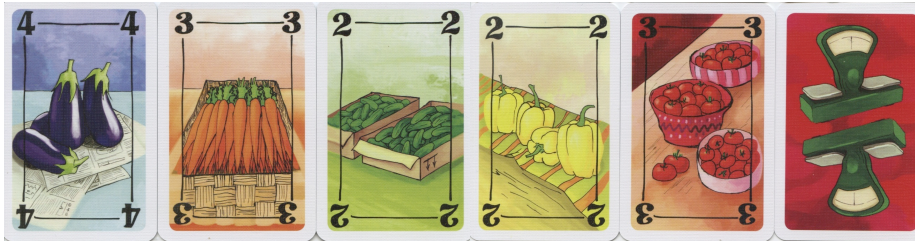


CENTRAL MARKET

Pour 3 à 5 joueurs, à partir de 8 ans, 45 minutes

1. Matériel

78 cartes :



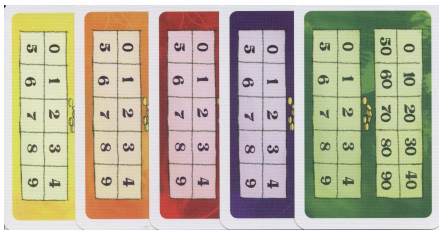
50 cartes produits,



15 cartes action,



5 cartes rappel de couleur
(1 de chaque couleur)



5 cartes revenu
(1 de chaque couleur)



1 carte
enchère



1 carte premier
joueur



1 carte du tour



1 plateau de score

21 pions :

4 jetons joueur dans 5 couleurs (rouge, jaune, orange, violet, vert),

1 marqueur de tour noir

1 livret de règles

Utilisez le plateau de score à la place de cette carte de score



2. Idée du jeu

Vous êtes un vendeur dans un marché central. Votre boulot est de vendre différents produits et gagner de l'argent. Cependant, vous n'êtes pas seuls, des vendeurs rivaux sont prêts à faire n'importe quoi pour attirer les clients à leur propre stand et les faire partir du vôtre. La concurrence est féroce alors que les vendeurs tentent d'offrir le meilleur prix – non sans utiliser quelques sales coups !

3. But du jeu

A chaque tour de jeu, les joueurs présentent différents légumes qu'ils devront vendre et marchander pour qui offrira le meilleur prix. Le joueur qui propose le meilleur prix obtient la préférence des clients et est le premier à vendre autant de produits qu'il ou elle le souhaite. Mais il y a une limite sur combien de kilogrammes de chaque produit peut être vendu, ainsi vous devez être sûr que vous offrez un bon prix dans le but d'être capable de vendre quoi que ce soit et de faire du bénéfice. Les bénéfices sont convertis en points de victoire à la fin de chaque tour de jeu. A la fin de la partie, le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie.

4. Installation du jeu

- Mélangez tous les cartes produit et placez les en une pile face cachée : ce sera la pioche.
- Chaque joueur prend 3 cartes actions, une de chaque sorte, une carte de rappel de couleur, une carte de revenu et tous les jetons de la couleur qu'il ou elle a choisi.
- Placez la carte d'enchères, le plateau de score et la carte marqueur de tour au milieu de la table.
- Placez le jeton noir marqueur de tour sur le numéro 1 de la carte de tour.
- Chaque joueur place un de ses jetons à côté de la carte d'enchères (le jeton offre), deux autres sur les numéros 0 de sa carte de revenu et le dernier près du plateau de score.

5. Jouer une partie

La partie est constituée de 7 tours de jeu. Chaque tour possède 3 phases : la phase de livraison de produit, la phase de vente et la phase de fin du tour.

1. Phase 1 - Livraison de produit

Dans cette phase, chaque joueur reçoit 4 cartes produit de la pioche (donnez les cartes une à une). Les joueurs tiennent les cartes dans leur main, cachées des autres joueurs. Si, durant la phase de livraison de produit, la pioche est épuisée, les joueurs mélangent les cartes

défaussées et reforment une nouvelle pile après quoi on continue de donner les cartes produits jusqu'à ce que tous les joueurs aient reçu exactement 4 cartes.

2. Phase 2 - La vente

La vente est la phase principale du jeu dans lequel les joueurs tentent de vendre leurs produits afin d'obtenir les plus gros bénéfices.

Le premier joueur commence. Il choisit un produit de sa main, déclare ce qu'il veut vendre (il ne joue pas encore la carte !) et fait une première offre, place son marqueur d'offre sur le numéro (prix) correspondant sur la carte d'offre. Ensuite chaque joueur dans le sens horaire devra effectuer l'une des deux actions suivantes :

- passer : Si un joueur n'a pas le produit à vendre ou ne souhaite pas en vendre durant ce tour, il peut passer. Passer signifie qu'il ne pourra pas vendre ce produit durant ce tour, mais qu'il pourra essayer de vendre d'autres produits.

- faire une offre : Si un joueur veut vendre ce produit, il doit faire une offre **plus basse** que l'actuelle **plus basse** offre proposée. Un joueur peut faire une offre **seulement** s'il possède le produit dans sa main (voir les cartes "spéciales" pour les exceptions). Pour faire une offre, un joueur doit mettre son jeton sur un nombre (prix) plus petit que la plus petite offre.

Une fois que chacun a, soit passé, ou soit placé son offre initiale, les joueurs qui ont fait une offre continuent en baissant leur prix initial ou en restant sur leur offre courante. Chaque offre doit être plus basse que l'actuelle offre la plus basse. Les joueurs qui ont passés ou sont restés sur leur offre précédente ne peuvent plus faire d'offre. L'enchère continue dans le sens horaire jusqu'à ce que plus aucun joueur ne souhaite descendre son offre.

Maintenant, il est temps d'encaisser et la vente des produits peut commencer !

En commençant par le joueur qui a fait l'offre la plus petite, les joueurs jouent des cartes avec le produit demandé venant de leur main et reçoivent du revenu : la quantité en kilogramme jouée multipliée par le montant de l'offre. Cependant, il y a une limite sur la quantité en kilogramme de chaque produit pouvant être vendu à chaque tour et une limite sur la quantité de produits que chaque joueur peut vendre dans un tour (voir les règles de "limites" plus bas) !

Les joueurs gardent les cartes jouées devant eux jusqu'à la fin du tour pour avoir une trace de combien de kilogrammes ils ont vendu.

Une fois que le premier joueur a vendu des cartes produit, il ajuste immédiatement ses pions sur sa carte de revenu pour montrer le montant gagné. Si ce n'est pas le premier produit qu'un joueur vend durant ce tour, il ajoute le montant gagné au montant qu'il a déjà et ajuste les jetons pour qu'ils montrent le montant total.

Exemple : John joue deux cartes avec un total de 6 kilogrammes. Il a fait une offre de 4, donc il reçoit $6 \times 4 = 24$ points de revenu. Il déplace immédiatement ses marqueurs de revenu pour que l'un d'entre eux soit placé sur le chiffre 20 et l'autre sur le chiffre 4.

Dans le rare cas où un joueur excède 99 points de revenu sur un tour, recommencez à compter à partir de 0 et à la fin du tour, ajouter simplement 99 au nombre indiqué par sa carte de revenu.

Ensuite, le joueur qui a fait la seconde offre la plus basse, répète l'action de vente (joue des cartes du produit à vendre et reçoit du revenu) et on continue jusqu'à ce que tous les joueurs qui ont fait une offre pour le produit aient vendu au moins 1 kilogramme. Si un joueur a fait une offre et que c'est à son tour de vendre un produit, il **ne peut pas** refuser de le faire (il doit jouer au moins une carte de sa main de ce produit (voir "limites" pour les exceptions).

Une fois que tous les joueurs ont vendu les produits et reçu du revenu, tout le monde retire son jeton offre de la carte d'offre et le joueur, qui est le suivant en sens horaire du premier joueur, doit faire une offre sur un autre produit et fait une première offre pour cela. L'enchère se déroule comme décrit plus haut (une fois encore, les joueurs ont la possibilité de, soit passer, soit faire une offre plus basse). Quand l'enchère est terminée, chaque joueur vend le produit et reçoit du revenu et ainsi de suite. Ainsi la phase de vente continue jusqu'à ce que chaque joueur ait vendu un produit. **Important** : à chaque tour chaque produit ne peut être proposé et vendu qu'**une seule fois** ! Si un joueur propose des carottes par exemple, **aucun autre** joueur durant ce tour ne peut proposer des carottes.

Exceptions : si un joueur a atteint sa limite (voir "limite des joueurs") ou n'a pas de produit dans sa main qu'il peut proposer légalement, il saute son tour et ne propose aucun produit durant ce tour, et c'est au tour du joueur suivant de proposer un produit.

Lorsque le dernier produit d'un tour a été vendu et que le revenu a été reçu, la phase de Vente prend fin et le jeu continue avec la phase de Tour.

6. Limites

Vendre des produits sur le marché n'est jamais simple. La demande des clients et le poids des produits sont limités. Dans le jeu cela est représenté par deux limites :

Limite de Produit

A chaque tour, chaque produit peut être vendu que pour une quantité total de 10 kilogrammes seulement. Une fois que la limite est atteinte, plus aucun joueur ne peut vendre ce produit même s'il avait fait une offre (c'est le seul cas où vous pouvez ne pas vendre de produit après avoir fait une offre lors de l'enchère). Ainsi gardez à l'esprit que si vous laissez votre offre trop haute, il est possible que vous ne puissiez pas vendre de produit durant ce tour. Important ! Si cette situation arrive, lorsqu'un joueur doit vendre un produit, mais qu'il n'a que des cartes avec une valeur plus forte que la limite de produits autorisée, il doit quand même jouer la carte, mais

il peut vendre seulement le nombre de kilogrammes restant pour atteindre la limite du produit. Tous les kilogrammes supplémentaires sont perdus.

Limite des joueurs

A chaque tour, les joueurs ont également une limite individuelle de 10 kilogrammes. Cela signifie que chaque joueur peut seulement vendre pour un total de 10 kilogrammes pour tous les produits combinés. Une fois qu'un joueur a atteint cette limite, il ne peut plus participer aux enchères de n'importe quel autre produit durant ce tour. **Important !** La limite d'un joueur ne compte que pour le total des produits vendus. Ceux qui sont perdus (dû à la limite des produits) ne sont pas pris en compte.

Si c'est au tour d'un joueur de proposer un produit, mais qu'il a atteint la limite d'un joueur pour ce tour, il passe son tour et c'est au tour du joueur suivant (dans le cas où le nombre de produit proposé durant le tour est inférieur au nombre de joueurs). Si cela survient lorsqu'un joueur doit vendre un produit, mais qu'il a seulement des cartes avec une valeur plus forte que sa limite ne l'autorise, il doit quand même jouer la carte, mais il ne peut vendre uniquement que les kilogrammes restants pour atteindre sa limite. Tous les kilogrammes supplémentaires sont encore une fois perdus.

Exemple : l'enchère pour la première offre d'un tour de jeu - des carottes - s'est terminée et Anna a fait l'offre la plus basse. Elle a vendu pour 6 kilos de carottes et a reçu du revenu. John a fait l'offre la plus basse suivante et il décide de vendre 3 kg. Cela signifie que le joueur suivant (Madara) peut seulement vendre 1kg de carottes du fait de la limite de produit. Madara joue une carte de valeur 3, cependant elle reçoit du revenu seulement pour 1kg, tandis que les 2 autres kilogrammes sont perdus. Si un autre joueur avait enchéri sur les carottes durant ce tour, il ne pourrait pas en vendre du tout, car la limite est atteinte. Ainsi la vente de carottes prend fin et c'est au tour du joueur suivant de faire un offre d'un produit différent.

Pour le reste de ce tour, Anna a encore 4 kg à vendre dans la limite d'un joueur (vu qu'elle a vendu 6 carottes). John a encore 7kg, Madara 9kg (vu qu'elle n'a vendu que 1 kg), tandis que les autres joueurs ont encore 10 kg avant d'atteindre la limite.

Phase 3 - la fin du tour

A la fin du tour, les joueurs effectuent les actions suivantes :

1) Mettre de côté une carte produit pour le dernier tour : chaque joueur peut, s'il le souhaite, prendre une et une seule carte de sa main et la mettre de côté face cachée. Cette carte sera utilisée durant le dernier tour de la partie. Les joueurs gardent toutes les autres cartes dans leur main pour les tours suivants.

2) Les joueurs mettent toutes les cartes jouées dans la défausse. Si à un moment la pioche est épuisée, mélanger les cartes de la défausse et former une nouvelle pile de pioche (voir "Phase 1 - livraison de produit").

3) Points de victoire : les joueurs reçoivent des points de victoire en fonction de ce qu'ils ont obtenu comme revenu durant le tour. Le joueur qui a gagné le plus de points de revenu reçoit autant de points de victoire qu'il y a de joueurs. Le joueur avec le second plus fort total de revenu reçoit un point de victoire de moins et ainsi de suite (par exemple dans une partie à 4 joueurs, le gagnant du tour - celui qui a eu le plus de points de revenu - reçoit 4 points de victoire, le suivant obtient 3 points, 2 points pour la troisième place et 1 point pour la dernière place). Dans le cas très rare où un joueur n'a gagné aucun point de revenu dans un tour, il ne reçoit aucun point de victoire. Si deux ou plus de joueurs sont ex-aequo pour une place, chacun d'eux reçoit autant de points qu'il aurait s'il était à la dernière position des joueurs ex-aequo (par exemple, si le second et le 3ème sont égalité pour les points de revenu, ils reçoivent tous les deux des points de victoire comme s'ils étaient 3ème). Chaque joueur déplace son marqueur de points de victoire d'autant d'espace qu'il a gagné de points de victoire. Une fois que tous les points ont été notés, tous les joueurs remettent leurs marqueurs de revenu sur le nombre 0 de leur carte revenu.

4) Déterminer le premier joueur : le joueur commençant le tour suivant est celui qui a le moins de points de victoire. Si plusieurs joueurs sont ex-aequo, alors le premier joueur est le joueur ex-aequo, qui est le plus proche du premier joueur du tour actuel dans le sens horaire. Le joueur reçoit la carte Premier joueur et démarre le prochain tour.

5) Déplacer le jeton de tour : Le jeton de tour est déplacé sur le nombre suivant.

6) Les limites sont réinitialisées : Dans le prochain tour, chaque produit peut à nouveau être vendu pour 10kg, et chaque joueur retrouve sa limite de 10kg sur un tour.

7 - le dernier tour

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, après la fin du sixième tour, il y a un dernier tour final à jouer. Au début du 7ème et dernier tour, il n'y a pas de livraison de produit et les joueurs ne reçoivent **aucune** carte de la pioche. A la place, les joueurs jettent leurs cartes restantes de leur main et prennent les cartes Produit qu'ils ont mis de côté à la fin des tours précédents. Le dernier tour est joué seulement avec les cartes précédemment mis de côté pour le tour final (voir point 1 dans la phase "fin du tour"). Le reste du tour est joué avec les règles de base.

8 - la fin du jeu

Le jeu se termine après le tour final, lorsque tous les joueurs ont reçu leurs points de victoire. Le joueur qui a gagné le plus de points de victoire remporte la partie. Si plusieurs joueurs sont ex-aequo, alors le joueur avec le plus de cartes action inutilisées remporte la partie. S'il y a toujours égalité, ils partagent la victoire.

. Partie à 5 joueurs

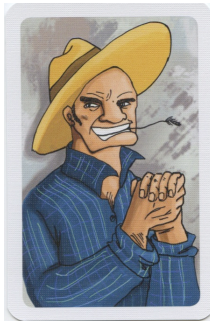
Dans une partie à 5 joueurs, **seulement 5 tours** sont joués. Le 6ème tour est joué de la même façon que le tour final dans une partie à 3 ou 4 joueurs (voir "le dernier tour" au-dessus). Les joueurs utilisent les cartes qu'ils ont mises de côté pour le dernier tour et la partie se termine après le 6ème tour.

. Partie à 3 joueurs

Si vous souhaitez rendre le jeu plus compétitif, retirez toute une sorte de produit et jouer seulement avec 40 cartes produits. Toutes les autres règles sont identiques.

9 - les cartes action

Durant la partie, chaque joueur a 3 cartes action, qu'il peut jouer une seule fois. Une fois que la carte action est jouée, elle est retirée du jeu. Les cartes action ne sont pas tenues en main. Tant qu'elles n'ont pas été jouées, elles restent devant le joueur et peuvent être utilisées à n'importe quelle tour même durant le tour final. Chaque carte a ses propres règles sur comment et quand elle peut être jouée.



Tricheur - certains vendeurs peuvent être rusés et trompeurs : lorsque vous écoutez leurs histoires, ils peuvent mettre des carottes dans votre sac, pendant que vous demandez des tomates. Lorsqu'un joueur a une carte tricheur, il peut participer à une enchère alors qu'il n'a pas le produit qui est proposé. Cependant, dès que c'est au tour du joueur de vendre le produit, il doit jouer la carte tricheur pour montrer qu'il n'a en fait pas ce produit. A ce moment, le joueur qui a triché doit jouer n'importe quel autre produit de sa main et reçoit du revenu en fonction de son offre. Ce produit affecte à la fois la limite du joueur et la limite de produit (gardez à l'esprit que celui-ci affecte la limite du produit initial qui était proposé durant l'enchère, pas celui qu'il est réellement !). S'il se trouve que c'est au tour d'un joueur de vendre un produit, mais que la limite du produit est déjà épuisée, il n'a pas besoin de jouer la carte Tricheur. Cette fois ses intentions trompeuses passent inaperçus.



Touristes - Munis d'appareils photos et de sacs de provisions, ils ont entendus dire qu'ils peuvent trouver pratiquement n'importe quoi au marché central. Cependant, ils veulent l'obtenir le moins cher possible. Dès qu'un joueur a fini la vente d'un produit, et qu'il a reçu du revenu, n'importe quel joueur peut jouer la carte Touristes. Il fait une vente supplémentaire du produit qui a déjà été vendu, **pouvant dépasser à la fois les deux limites**. La seule limitation est le nombre de cartes Produit qu'il a en main à ce moment. Néanmoins, le joueur doit faire une vente avec l'offre la plus basse qui a été faite (peu importe quel joueur l'a faite). Le joueur reçoit immédiatement des points de revenu et met les cartes jouées dans la défausse pour qu'elles n'affectent aucune limite. **Important !** Un joueur ne peut jouer la carte Touristes seulement s'il a lui-même fait une offre sur ce produit **et** qu'il a réussi à vendre au moins 1kg ! Vous ne pouvez

pas jouer la carte Pourriture (voir ci-dessous) sur des produits qui ont été vendus avec la carte Touristes.



Pourriture - *la compétition est féroce au marché. Observant ce que les autres vendeurs vont faire comme bonne vente, vous ne pouvez vous empêcher de leur jouer un sale tour...* Immédiatement après que n'importe quel autre joueur a joué les cartes d'un produit qu'il voulait vendre, vous pouvez jouer la carte Pourriture sur lui. Si la carte pourriture est jouée sur les produits d'un joueur, la moitié du total (arrondi à l'inférieur) est considéré comme pourri et il reçoit seulement la moitié des points de revenu. Si un joueur a joué des produits pour une quantité qui excède sa limite ou la limite de produit, la carte Pourriture s'applique seulement sur la quantité que le joueur peut vendre

légalement (et non la valeur de la carte). S'il y a plus d'un joueur à vouloir jouer la carte Pourriture, ils doivent jouer cette action dans le sens horaire, en commençant par le joueur qui est le plus proche du vendeur sur qui la carte pourriture est jouée. Si plusieurs cartes Pourriture sont jouées en même temps, chaque carte suivante réduit la quantité restante après la précédente carte pourriture (pas la moitié de la quantité de départ). Vous ne pouvez pas jouer la carte pourriture sur des produits vendus avec la carte Touristes.

| | |
|-----------------------------|--------------|
| Auteur | Edgars Zakis |
| Illustrations | Linda Ārende |
| Traduction française | Loïc Fremont |

